



Ministério da Saúde
FIOCRUZ
Fundação Oswaldo Cruz
Instituto Oswaldo Cruz
Curso de Especialização em Ensino em Biociências e Saúde

DORMINHOCO: JOGO DIDÁTICO SOBRE A FEBRE MACULOSA

Autores: Ana Paula Lausmann Ternes,
Alexandre Lessa, Bianca da Silva Vitória e
Marilza Bastos Maciel

Ilustrações: Maria das Graças Sousa Brasil

Rio de Janeiro

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A febre maculosa ou febre do carrapato é uma zoonose causada pelo agente etiológico *Rickettsia rickettsii*, uma bactéria intracelular obrigatória. Sua transmissão se dá pela picada do carrapato e o homem é considerado um dos hospedeiros. A doença pode ser de difícil diagnóstico e sem o tratamento inicial e apropriado pode ser letal.

A febre maculosa brasileira (FMB) é de Notificação Compulsória. A distribuição dos casos confirmados de FMB de 2007 até 2010, de acordo com SUS, em alguns Estados brasileiros, mostra um índice de letalidade de cerca de 24,2%.

Devido a doença ter alta taxa de letalidade a prevenção é o melhor controle desta infecção. Tendo em vista a importância da prevenção, a orientação se torna o veículo mais eficiente e para isso requer medidas educativas. Assim, propõem-se a utilização de um jogo de cartas, que utiliza a metodologia do jogo “Dorminhoco”, como alternativa na abordagem do assunto em sala de aula.

O material foi proposto e elaborado durante a disciplina de Atualização em Biologia Parasitária do curso de Especialização em Ensino em Biociências e Saúde do Instituto Oswaldo Cruz, ministrada pelo professor Doutor Julio Vianna Barbosa, no ano de 2011.

COMO JOGAR?

O jogo de cartas é composto por vinte e uma cartas que devem ser embaralhadas e distribuídas igualmente entre cinco jogadores, sendo que um ficará com uma carta a mais, isto é, com cinco cartas.

As cartas do jogo são divididas em cinco grupos, sendo eles:

- 1) Informações Gerais
- 2) Sintomas
- 3) Como prevenir?
- 4) Onde o carrapato pode ser encontrado?
- 5) Controle

Cada grupo é composto por quatro cartas que têm informações inerentes ao tema específico, apresentando na parte superior o seu título, ou seja, o grupo ao qual pertencem. Uma das cartas, onde está escrito “Febre Maculosa”, é a carta curinga, isto é, não faz parte de nenhum dos grupos anteriormente descritos.

As regras do jogo são:

- O jogador que recebeu uma carta a mais no momento da distribuição é quem inicia a partida. Ele deverá escolher uma das cartas que recebeu e passar virada (com as informações para baixo) para o jogador a sua direita. Assim continuará a partida, cada um escolhendo uma carta e passando para o jogador a sua direita.

- O objetivo do jogo é conseguir agrupar as quatro cartas de um mesmo grupo. Quem conseguir agrupá-las deverá, discretamente, virar suas cartas sobre a mesa, então os demais jogadores também virarão suas cartas, o último a fazê-lo será considerado o “dorminhoco”.

- Aquele jogador que estiver de posse da carta curinga deverá esperar uma partida para repassá-la, isto é, não poderá repassá-la assim que recebê-la.

- Mesmo que um jogador tenha ganhado a partida, os demais podem continuar o jogo até que todos completem os seus grupos de cartas.

Após o término da partida os jogadores deverão discutir entre si as informações apresentadas pelas cartas do jogo.

REFERÊNCIAS

COURA, José Rodrigues. **Síntese das doenças infecciosas e parasitárias**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan S.A, 2008.

LEMOS, Elba Regina Sampaio de; **Revista da Sociedade Brasileira de Medicina Tropical** 30(3):261, mai-jun, 1997.

Ministério da Saúde. Secretaria de Vigilância em Saúde. **Vigilância Epidemiológica Nacional da Febre Maculosa Brasileira e outras Rickettsioses**. 2011. Disponível em: www.gov.svs.br Acesso em: 19 nov. 2011.

REY, Luís. **Bases da Parasitologia Médica**. 2.ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan S.A., 2002.

World Health Organization (WHO). **Ottawa Charter For Health Promotion**. Disponível em: http://www.who.int/hpr/NPH/docs/ottawa_charter_hp.pdf Acesso em: 2 dez. 2011.